

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN SEGUGUS KARANG BARU

Arif Rahman Hakim¹, Wayan Lasmawan², Nyoman Dantes³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Indonesia

e-mail: rahman.hakim@pasca.undiksha.ac.id, wayan.lasmawan@pasca.undiksha.ac.id,
nyoman.dantes@pasca.undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas V SDN segugus Karang Baru. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan *post test only control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V segugus SDN Karang Baru yang berjumlah 160 orang. Sedangkan sampel yang diambil berjumlah 63 orang dengan rincian 30 orang sebagai kelompok eksperimen dan 33 orang sebagai kelompok kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui metode statistik dengan menggunakan MANOVA. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan metode bermain peran secara simultan terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik di Gugus Karang Baru dengan probabilitas *Pillai's Trance*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* ($p < 0,05$). Dimana didapatkan bahwa penerapan metode bermain peran lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar.

Kata Kunci : Hasil belajar, kemampuan komunikasi, metode bermain peran.

ABSTRACT

This study aims at investigating the effect of role playing method on the communication ability and learning achievement program study IPS on the five class Elementary School the District of Karang Baru. The research to be done is an experimental research. This study design followed the design of the posttest only control group design. The population in this research is were all of the student in five class Elementary School, the District of Karang Baru, amounting to 160 people. While the number of samples taken 63 people with details of 30 people as a experiment group and 33 people as a group control. Hypothesis testing in this study carried out by statistical methods using MANOVA. The results showed that there is a significant influence implementation of the role playing method simultaneously to the communication ability and learning achievement in the District of Karang Baru with probabilities *Pillai's Trance*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace* and *Roy's Largest Root* ($p < 0,05$). Where to obtain implementation of the role playing method is better than conventional method in enhancing communication ability and learning achievement.

Key words: Learning achievement, communication ability, role playing method.

PENDAHULUAN

Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi manusia secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Secara lebih sederhana, pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam mengembangkan manusia.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia saat ini didasarkan atas Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yang beriman, bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti yang luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat dan negara.

Akibat dari krisis yang selama ini dihadapi oleh bangsa Indonesia baik itu krisis multidimensi maupun multikultural, mulai dari masalah ideologi, politik, dan pendidikan yang sarat dengan kesenjangan dan konflik budaya yang tidak lagi berkarakter. Ekonomi yang labil dan tingkat keamanan yang sangat rendah membuat kompleksitas problematika juga berimbas pada melemahnya tingkat kualitas pendidikan yang ada di Indonesia, Hamijoyo (dalam Trianto, 2011: 4).

Untuk menghadapi problema di atas perlunya pemerintah dan semua yang terkait dengan dunia pendidikan untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia ini dan seorang pendidik itu harus benar-benar belajar dengan baik dan terus menerus untuk menciptakan pendidikan yang baik. Karena pada hakikatnya manusia harus belajar sepanjang hayat dan tanpa batasan umur. Jadi untuk menciptakan generasi bangsa yang berkualitas, masyarakat

mengharapkan adanya pendidikan yang memadai untuk anak-anaknya, terlebih saat mereka masih berada di Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

Tujuan pendidikan perlu dipahami dalam hubungannya dengan tujuan hidup. Guru mempunyai tujuan hidup, baik sebagai diri pribadi maupun sebagai warga masyarakat dalam mewujudkan tujuan hidup bersama. Untuk mencapai tujuan hidup tersebut maka seorang guru harus memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan sesama masyarakat yang lain. Begitu pula dengan siswa, seorang siswa harus memiliki kemampuan dalam komunikasi dengan guru, orang lain dan dengan teman-temannya. Siswa nantinya juga bisa berinteraksi dengan baik dan supaya siswa mampu dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya sehari-hari baik di sekolah, di rumah maupun di sekitar tempatnya berada. Salah satu hal yang harus dilakukan untuk melatih anak-anak tersebut adalah dengan perlunya anak dibekali pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta kemampuan berfikir kritis dan kreatif dalam upaya mengambil keputusan. Supaya hal di atas bisa terwujud, sekolah harus mengadakan pembinaan yang mengacu pada pendidikan IPS. Dengan pendidikan IPS siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, dan nantinya mampu memecahkan masalah sosial di lingkungannya dan menjadi masyarakat yang berbudi luhur dan bertanggung jawab.

Pembelajaran IPS mengajarkan tentang bagaimana manusia berinteraksi antar sesama maupun dengan lingkungannya. Pendidikan IPS juga mampu mengatasi masalah-masalah sosial pada masyarakat seperti rendahnya etos kerja dan menurunnya jiwa kewirausahaan. Dalam kehidupan sehari-hari banyak sekali terlihat orang-orang dilanda kemiskinan, ketidakpekaan terhadap suatu masalah, banyak terjadi kerusakan moral, dan banyak sekali permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Oleh

karena itu, anak-anak harus perlu diberikan keterampilan-keterampilan yang nantinya akan membantu mereka dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang timbul di kehidupan sehari-hari.

Secara akademis pendidikan IPS merupakan program pendidikan yang materinya bersumber dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik dan mempersiapkan peserta didik untuk bisa melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sehingga pendidikan IPS ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara agar dapat mengambil keputusan secara reflektif dan partisipasi sepenuhnya dalam kehidupan sosialnya sebagai pribadi, warga masyarakat, bangsa dan warga dunia.

Untuk mencapai tujuan-tujuan dari pendidikan IPS dengan baik maka yang paling berperan adalah guru. Salah satu tugas utama bagi seorang guru di sekolah adalah mengembangkan strategi belajar mengajar secara efektif. Pengembangan strategi ini bertujuan untuk menciptakan kondisi-kondisi yang dapat mempengaruhi kehidupan peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan menyenangkan dan dapat meraih prestasinya secara memuaskan. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang efektif memang suatu yang sifatnya sangat kompleks dan harus menuntut kesungguhan seorang guru.

Sehubungan dengan pelaksanaan tugas seorang guru, yakni mengembangkan strategi belajar mengajar yang efektif, seorang guru membutuhkan dasar pengetahuan yang cukup tentang perkembangan anak. Metode mengajar yang baik adalah dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. Kebanyakan yang terjadi di lapangan, para guru dalam melaksanakan pembelajaran tanpa memikirkan karakteristik anak. Sehingga metode yang diterapkan dalam setiap pembelajaran di kelas sering kali menggunakan metode mengajar yang konvensional dalam mengajar termasuk mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Penerapan metode pada kegiatan pembelajaran di sekolah hanya menggunakan metode yang monoton yaitu konvensional contohnya adalah metode ceramah. Metode ini jika diterapkan secara terus menerus tanpa adanya inovasi metode pembelajaran, maka keaktifan, motivasi dan kreatifitas peserta didik tidak akan pernah terangsang dan hal tersebut akan membuat peserta didik jenuh dan membosankan dalam belajar.

Begitu juga yang terjadi di sekolah Gugus Karang Baru Kecamatan Wanasaba Kabupaten Lombok Timur. Selama ini, para guru cenderung lebih banyak menggunakan metode yang konvensional yaitu ceramah dalam penggunaan metode mengajarnya di kelas. Dalam penerapan metode ini guru tidak menyadari bahwa metode ceramah ini tidak begitu efektif ini terlihat pada sebagian besar peserta didik tidak memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik berada di bawah KKM yang harus dipenuhi oleh peserta didik. Begitu juga halnya dengan keterampilan yang dimiliki peserta didik khususnya kemampuan dalam melakukan komunikasi yaitu ketika guru meminta peserta didik melaporkan tugasnya di depan kelas. Peserta didik masih merasa malu dengan guru maupun teman-temannya, dan cara menyampaikan hasil laporannya masih dengan suara dan nada yang terbata-bata.

Rendahnya hasil belajar yang didapatkan peserta didik pada mata pelajaran IPS disebabkan banyak faktor. Faktor yang paling dominan adalah pada proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di sekolah. Guru harus menerapkan suatu metode pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan dari pendidikan di sekolah yaitu mengembangkan strategi belajar mengajar. Tujuannya tidak lain adalah untuk menciptakan kondisi-kondisi yang dapat mempengaruhi kehidupan peserta didik sehingga mereka dapat belajar dengan tenang, nyaman dan menyenangkan dan dapat meraih prestasinya secara memuaskan. Kegiatan

belajar mengajar yang secara efektif dalam hal ini adalah penerapan metode bermain peran, yaitu metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan peserta didik merasa mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Dengan penerapan metode ini diperkirakan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik.

Menurut Huda (2013: 209) metode bermain peran adalah suatu penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik yang dilakukan dengan memerankan diri sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode bermain peran merupakan suatu metode yang memperlakukan peserta didik sebagai subjek pembelajaran, dimana peserta didik dengan aktif melakukan praktik-praktik berbahasa, berinteraksi, bertanya dan menjawab dalam tema tertentu yang telah ditetapkan. Belajar akan lebih efektif jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut berpusat pada diri peserta didik. Jika sesuatu dikerjakan secara langsung atau dialami langsung maka pengetahuan yang diperoleh peserta didik akan lebih lama tersimpan pada ingatan mereka. Penerapan pembelajaran dengan metode bermain peran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, ini sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.

Penelitian dengan penerapan metode bermain peran ini sudah banyak dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah Yulia Siska di tahun 2011 dan Syawal Simatupang di tahun 2011, namun pada umumnya penelitian itu dilaksanakan pada mata pelajaran yang lain dan umumnya dilakukan di sekolah-sekolah yang kondisi peserta didiknya cukup maju dan tempatnya berada di perkotaan. Penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran bermain peran pada peserta didik dalam kondisi yang kurang dan berada di pedesaan seperti di Sekolah gugus Karang Baru Kecamatan Wanasaba Kabupaten Lombok Timur cukup signifikan untuk dilakukan. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi

keilmuan berarti tentang penerapan pembelajaran metode bermain peran pada peserta didik dengan kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik.

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan, adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan komunikasi antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada mata pelajaran IPS kelas V SDN segugus Karang Baru Kec. Wanasaba Kab. Lombok Timur.
- b) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada mata pelajaran IPS kelas V SDN segugus Karang Baru Kec. Wanasaba Kab. Lombok Timur.
- c) Secara simultan untuk mengetahui perbedaan kemampuan komunikasi dan hasil belajar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada mata pelajaran IPS kelas V SDN segugus Karang Baru Kec. Wanasaba Kab. Lombok Timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Mengingat tidak semua variabel (gejala yang muncul) dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat, maka penelitian ini dikategorikan penelitian semu (*quasi eksperimen*).

Populasi didefinisikan sebagai sejumlah kasus yang memenuhi seperangkat kriteria tertentu, yang ditentukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini populasinya adalah seluruh peserta

didik kelas V SDN segugus Karang Baru Kecamatan Wanasaba yang jumlah keseluruhannya adalah 160 orang. Sedangkan sampel yang diambil oleh peneliti adalah 63 orang dengan rincian 30 orang sebagai kelompok eksperimen yaitu peserta didik kelas V pada SDN 1 Karang Baru dan 33 orang sebagai kelas kontrol yaitu peserta didik kelas V pada SDN 6 Karang Baru.

Teknik sampling yang dipergunakan dalam penentuan sampel adalah *simple random sampling*. Teknik *random sampling* dilakukan secara langsung memilih kelompok peserta didik yang dijadikan sampel eksperimen dan kelompok peserta didik yang dijadikan sampel kontrol. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen dan kontrol digunakan persekolah sehingga memudahkan dalam pengambilan data penelitian. Untuk memudahkan penelitian, dipilih 1 sekolah sebagai kelompok eksperimen dan 1 sekolah sebagai kelompok kontrol.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: 1) data kemampuan komunikasi peserta didik di kelas V SDN 1 Karang Baru dan SDN 6 Karang Baru, 2) data hasil belajar IPS peserta didik pada kelas V SDN 1 Karang Baru dan SDN 6 Karang Baru. Data kemampuan komunikasi peserta didik dikumpul dengan menggunakan rubrik penilaian dengan tes unjuk kerja sedangkan data hasil belajar IPS dikumpulkan dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan MANOVA. Namun sebelum dilaksanakan analisis yang lebih lanjut, terlebih dahulu akan dideskripsikan mengenai data kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS peserta didik. Masing-masing akan dideskripsikan dengan tabel distribusi frekuensi dan histogramnya. Selain itu juga akan dicari gambaran umum kemampuan komunikasi dan hasil belajar. Gambaran umum kemampuan komunikasi dan hasil belajar dianalisis secara deskriptif atas dasar rata-rata skor ideal (M_i) dan simpangan baku ideal (SD_i), (Koyan, 2007).

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui metode statistik dengan menggunakan MANOVA. Dasar penggunaan teknik MANOVA adalah variasi total semua subyek dalam suatu eksperimen dapat dianalisis menjadi dua sumber yaitu varians antar kelompok.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Penelitian

Berdasarkan uji normalitas data diperoleh hasil bahwa semua data berdistribusi normal. Sedangkan, uji homogenitas juga menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh signifikan. Ini berarti data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian analisis dengan menggunakan Manova dapat dilanjutkan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Nilai-nilai Statistik data Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Statistik	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Kemampuan komunikasi	Hasil Belajar	Kemampuan komunikasi	Hasil Belajar
N	30	30	33	33
Rata – rata	16,13	21,33	12,27	12,55
Median	16,50	22,00	12,00	13,00
Modus	16	20	12,00	13,00
Standar Deviasi	4,45	5,60	4,27	4,28
Varians	19,78	31,40	18,27	18,32
Range	16	22	15	16
Minimum	7	8	5	5
Maksimum	23	30	20	21
Jumlah	484	640	405	414

Data kemampuan komunikasi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran mempunyai; $n = 30$, skor minimal = 7, skor maksimal = 23, rata-rata = 16,13, simpangan baku (SDi) = 4,45, modus = 16, dan median = 16,50. Rata-rata skor kemampuan komunikasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode bermain peran adalah 16,13, berada pada interval 13,34 sampai dengan 16,66 berada pada kategori sedang. Secara lebih rinci dapat ditunjukkan, bahwa sebanyak 23,33% peserta didik memperoleh skor di sekitar rata-rata, sebanyak 50% peserta didik memperoleh skor di atas rata-rata dan sebanyak 26,67% memperoleh skor di bawah rata-rata dalam kemampuan komunikasi peserta didik.

Data kemampuan komunikasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan konvensional mempunyai; $n = 33$, skor minimal = 5, skor maksimal = 20, rata-rata = 12,27, simpangan baku (SDi) = 4,27, modus = 12, dan median = 12. Rata-rata skor kemampuan komunikasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode konvensional adalah 12,27, berada pada interval 10 sampai dengan 13,34 berada pada kategori rendah. secara rinci dapat dilihat, bahwa sebanyak 36,36% peserta didik memperoleh skor di sekitar rata-rata, sebanyak 36,36% peserta didik memperoleh skor di atas rata-rata dan sebanyak 27,27% memperoleh skor di bawah rata-rata dalam kemampuan komunikasi peserta didik.

Data tentang hasil belajar IPS peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran mempunyai; $n = 30$; skor minimum = 8, skor maksimum = 30, rata-rata = 21,33, simpangan baku (SDi) = 5,60, modus = 20, dan median = 22. Rata-rata skor hasil belajar IPS peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran adalah 21,33, berada pada interval 17,50 sampai dengan 22,50 berada pada kategori tinggi. Secara rinci dapat dilihat, bahwa sebanyak 36,67% guru memperoleh skor

di sekitar rata-rata, sebanyak 43,33% guru memperoleh skor di atas rata-rata dan sebanyak 20% memperoleh skor di bawah rata-rata dalam hasil belajar IPS peserta didik.

Data tentang hasil belajar IPS peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional mempunyai; $n = 33$, skor minimum = 5 skor maksimal = 21, rata-rata = 12,55, simpangan baku (SDi) = 4,28; modus = 13; dan median = 13. Rata-rata hasil belajar IPS peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional adalah 12,55, berada pada interval 12,50 sampai dengan 17,50 berada pada kategori sedang. Secara rinci dapat dilihat, bahwa sebanyak 39,99% peserta didik memperoleh skor di sekitar rata-rata, sebanyak 12,12% peserta didik memperoleh skor di atas rata-rata dan sebanyak 48,48% memperoleh skor di bawah rata-rata dalam hasil belajar IPS peserta didik.

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui metode statistik dengan menggunakan MANOVA. Selanjutnya diadakan pengujian hipotesis secara berurutan sebagai berikut.

a) Uji Hipotesis 1 dan 2

Pengolahan data, untuk memudahkan perhitungan dibantu dengan menggunakan SPSS 16,0 *for windows*. Hasil perhitungan MANOVA menunjukkan bahwa untuk uji hipotesis 1 nilai F_{hitung} sebesar 12,337 dengan probabilitas 0,001. Ini berarti $p < 0,05$. Sedangkan untuk uji hipotesis 2 nilai F_{hitung} sebesar 49,456 dengan probabilitas 0,000 yang berarti $p < 0,05$.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat dijelaskan dua uji hipotesis sebagai berikut. Pertama, uji hipotesis menunjukkan bahwa probabilitas *corected model* untuk kemampuan komunikasi adalah 0,001 lebih kecil dari 0,05 Ini berarti, hipotesis (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan komunikasi peserta didik

yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional **ditolak**. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan komunikasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional **diterima**. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penerapan metode bermain peran dengan penerapan metode konvensional.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran memiliki skor kemampuan komunikasi dengan rata-rata skor sebesar 16,13; sedangkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional memiliki skor rata-rata 12,27. Berdasarkan hasil analisis data dan uji MANOVA menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbeda dengan kemampuan komunikasi peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Lebih lanjut bahwa penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik lebih baik jika dibandingkan dengan penerapan metode konvensional.

Kedua, uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai probabilitas *corrected model* untuk hasil belajar IPS peserta didik adalah 0,00 lebih kecil dari 0,05. Ini berarti, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional **ditolak**. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPS peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional

diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara penerapan metode bermain peran dengan penerapan metode konvensional.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti metode bermain peran memiliki skor hasil belajar IPS peserta didik dengan rata-rata sebesar 21,33 sedangkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan konvensional memiliki skor hasil belajar dengan rata-rata 12,55. Jadi dari hasil analisis data dan uji MANOVA menunjukkan bahwa hasil belajar IPS yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran berbeda dengan kemampuan komunikasi yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Ini berarti dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran pada peserta didik lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada taraf signifikansi 0,05.

b) Uji Hipotesis 3

Setelah kedua uji persyaratan hipotesis dipenuhi, dilanjutkan dengan uji hipotesis MANOVA. Dalam penelitian ini dibedakan kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS untuk peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Keputusan diambil dengan analisis *Pillai's Trance*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root*.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan menunjukkan bahwa harga F untuk *Pillai's Trance*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* memiliki signifikansi lebih kecil dari 0,05. Artinya harga F untuk *Pillai's Trance*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace* dan *Roy's Largest Root* signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan komunikasi dan hasil belajar antara peserta didik yang diberikan perlakuan dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang diberikan perlakuan

dengan metode konvensional **ditolak**. Dan sebaliknya hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan terdapat perbedaan secara signifikan kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik antara peserta didik yang diberikan perlakuan dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang diberikan perlakuan dengan metode konvensional **diterima**.

Analisis deskriptif pada penelitian tentang penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan komunikasi yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran adalah 16,13 lebih besar dari peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional yaitu 12,27 dan rata-rata hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran adalah 21,33 lebih besar dari peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional yaitu sebesar 12,55. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi dan hasil belajar yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran lebih baik dari pada kemampuan komunikasi dan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

Sehubungan dengan hal tersebut maka hipotesis nol (H_0) **ditolak** dan menerima hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran lebih baik dari pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

2) Pembahasan Hasil Penelitian

Pengujian ketiga hipotesis yang diajukan pada penelitian ini telah menghasilkan rangkuman hasil uji hipotesis sebagai berikut.

Hasil uji hipotesis pertama berhasil menolak H_0 yang menyatakan tidak terdapat perbedaan kemampuan komunikasi antara peserta didik yang

mengikuti pembelajaran metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode konvensional pada peserta didik kelas V SDN segugus Karang Baru. Dengan demikian terdapat perbedaan kemampuan komunikasi antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode konvensional pada peserta didik kelas V SDN segugus Karang Baru.

Hasil uji hipotesis kedua telah berhasil menolak H_0 yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara peserta didik yang diajar dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode konvensional pada peserta didik kelas V SDN segugus Karang Baru. Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara peserta didik yang mengikuti metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mengikuti metode bermain peran lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode konvensional pada peserta didik kelas V segugus Karang Baru.

Hasil uji hipotesis ketiga berhasil menolak H_0 yang menyatakan bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran metode konvensional pada peserta didik kelas V SDN segugus Karang Baru. Dengan demikian terdapat perbedaan kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta

didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional pada peserta didik SDN segugus Karang Baru.

PENUTUP

Simpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu; (1) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan komunikasi peserta didik yang signifikan antara peserta didik yang belajar menggunakan metode bermain peran dengan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional. Dimana penerapan metode bermain peran lebih efektif dibandingkan dengan penerapan metode konvensional. Sehingga disimpulkan bahwa metode bermain peran berkontribusi positif terhadap kemampuan komunikasi peserta didik. (2) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara peserta didik yang belajar dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik. Sehingga disimpulkan bahwa metode bermain peran berkontribusi positif terhadap hasil belajar IPS peserta didik. (3) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS yang signifikan secara simultan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode bermain peran dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan penerapan pembelajaran metode konvensional.

Sehingga disimpulkan bahwa metode bermain peran berkontribusi positif terhadap kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dideskripsikan sebelumnya, beberapa hal yang perlu dipertimbangkan sebagai implikasi dan tindak lanjutnya adalah sebagai berikut; (1) metode pembelajaran bermain peran mempunyai keunggulan dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan hasil belajar IPS peserta didik, dengan demikian kedepannya dalam pembelajaran IPS sebaiknya menggunakan metode pembelajaran ini. (2) meskipun metode pembelajaran bermain peran ini menunjukkan dominasi terhadap hasil belajar IPS dan kemampuan komunikasi peserta didik akan tetapi dalam implementasinya para guru atau praktisi pendidikan perlu menyadari bahwa tidak semua materi yang ada di dalam pembahasan IPS harus diajarkan dengan metode bermain peran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Khoirulif dan Amri, Sofan. *Pengembangan pembelajaran IPS terpadu*. Jakarta: PT. Prestasi Putrakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar – dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Candiasa, I Made. 2004. *Statistik Multivariat Petunjuk Analisis dengan SPSS*. Singaraja: Program Pasca Sarjana Undiksha.
- Daldjoeni, N. 1997. *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (untuk Mahasiswa IKIP (FKIP) dan Guru Sekolah Lanjutan)*. Bandung: P.T Alumni.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta; PT. Rineka Cipta.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi: teori dan praktik*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Lasmawan, Wayan. 2010. *Menelisis Pendidikan IPS dalam perspektif Kontekstual-Empiris*. Bali: Mediakom Indonesia Press.
- Marhaeni, A.A.I.N. 2012. *Pengantar evaluasi pendidikan. (teori, aplikasi dan pengembangannya untuk pendidikan dasar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nana, Sujana. 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosddakarya.
- Sugiono. 1997. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudaryono. 2012. *Dasar – dasar evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryabrata, Sumadi. 1983. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada.
- S. Sudjana. 2005. *Metoda dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Uno, B. Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran (Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widodo. 2005. *Taksonomi tujuan Pembelajaran*. Bandung: Didaktis.
- .